

Si no conocés esta revista
es porque vivís en
el Outworld.
MORTAL KOMBAT
REVISTA OFICIAL
MAYDAY COMICS
MKRO
es la
única
revista
hecha
por exper-
tos de MK
que te da
todas las
fatalities, ani-
malities, bruta-
lities y trucos
que se te ocurran
para todos los MK y
todos los sistemas.
Además, fichas, rega-
los, comics y las
respuestas a todas las
preguntas.
Mortal Kombat Revista
Oficial, tu manual de super-
vivencia en el Kombate.
El N° 22 en Abril en todos los kioscos
9 771514 184005 00003
FUTURE COP-METAL GEAR SOLID
MARVEL VS. STREET FIGHTER
TENCHU-TOMB RAIDER 2
CLUB PLAYSTATION
RESIDENT EVIL 2
DUAL SHOCK VERSION
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT
syphon filter
ESTRATEGIAS
PARA 16 NIVELES
TWISTED METAL III
MAPAS DE TODOS
LOS NIVELES
Año 1
#3
$ 2,90.
MAYDAY COMICS

METAL GEAR SOLID

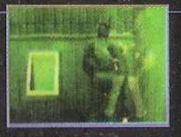
¡Los trucos y las curiosidades que estabas esperando!

• Frecuencias de radio

Estas son las frecuencias de cada uno de los personajes con los que te podés comunicar a lo largo del juego:

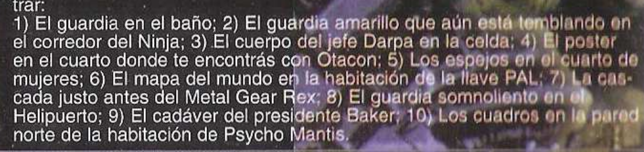


• Fotos fantasmales




Hemos podido tomar 10 fotos de 'fantasmas' durante el juego. Si mirás con cuidado los frames, verás imágenes traslúcidas de gente sobreimpresas en las fotos. No tenemos idea todavía de para qué sirven estas fotos -apenas lo averigüemos, lo haremos conocer-, pero lo cierto es que las imágenes son un tanto intimidatorias. Estos son los lugares donde las podés encontrar:

1) El guardia en el baño; 2) El guardia amarillo que aún está temblando en el corredor del Ninja; 3) El cuerpo del jefe Darpa en la celda; 4) El poster en el cuarto donde te encontrás con Otacon; 5) Los espejos en el cuarto de mujeres; 6) El mapa del mundo en la habitación de la llave PAL; 7) La cascada justo antes del Metal Gear Rex; 8) El guardia somnoliento en el Helipuerto; 9) El cadáver del presidente Baker; 10) Los cuadros en la pared norte de la habitación de Psycho Mantis.



• Jugando con Meryl (Nivel Nuclear Building)

Cuando te encuentres con Meryl, es divertido ver todas las cosas que podés hacer con ella. Podés pegarle, arrojarla, dispararle, hacerla explotar e incluso esconderle la Cardboard Box. Eso sí, no esperes irte de allí sin recibir tu merecido. Si querés algo un poco más histérico, probá mirarla en modo de primera persona durante unos segundos sin hacer o decir nada. Ella dirá cosas como "Don't stare at me like that" (No me mires de esa manera) o "What are you staring at?" (¿Qué estás mirando?), mostrándose visiblemente incómoda. Otro truco -o curiosidad, mejor dicho- es que, si el tiempo que tardás entre que entrás al baño y pasás el último reservado es de menos de cinco segundos, podrás ver a Meryl en un atuendo un tanto diferente...

• Los ítems



Salvá a Meryl y serás recompensado con la Bandanna. Con ella, tendrás cantidades ilimitadas de municiones. Si salvás a Otacon, recibirás el Stealth. Esto te ofrece invisibilidad completa contra los enemigos regulares (léase 'aquellos que no son bosses'). Conseguí la Bandanna y el Stealth y salvá el juego. Ahora estarás en condiciones de moverte durante todo el juego con municiones infinitas e invisibilidad.

• Los finales



Sí, Metal Gear Solid posee dos perfectamente diferenciados finales (algunos consideran que hay tres, pero el tercero es sólo una variación de los restantes dos). El punto desicivo del juego es cuando estás en la sala de torturas de Ocelot. Si te sometés a él presionando Select, irás al final malo, en donde salvarás a Otacon. Si soportás toda la tortura, irás al final bueno, en el que salvás a Meryl.

• 007 Snake



Luego de terminar el juego en dos oportunidades, podrás jugar con Snake vestido de smoking. Durante el primer juego, no te rindas ante Ocelot, pero hacelo en el segundo (tampoco uses la Bandana o el Stealth en ninguno de los dos). Cuando comiences un tercer juego -con los datos salvados del segundo- jugarás con Snake vestido de smoking al estilo James Bond.



-2º PARTE-

¡La segunda y última parte de la estrategia completa del Tomb Raider 3!

Nivel 4: NEVADA

Misión 13: NEVADA DESERT
Objetivo: Atravesar los riscos, la hondonada, el acueducto y el recinto hasta pasar al siguiente nivel.



• Bajá por la soga y andá hasta el pilar del lado derecho. Corré hacia la caverna y metete en ella. Subí por el risco del enorme edificio negro y metete en él. Saltá desde la cornisa y seguí las cornisas hasta que llegues hasta el pilar de piedra. Corré y saltá a través de él y luego trepá. Seguí por el puente de piedra hasta la cima del edificio y saltá por el agujero hasta el agua.

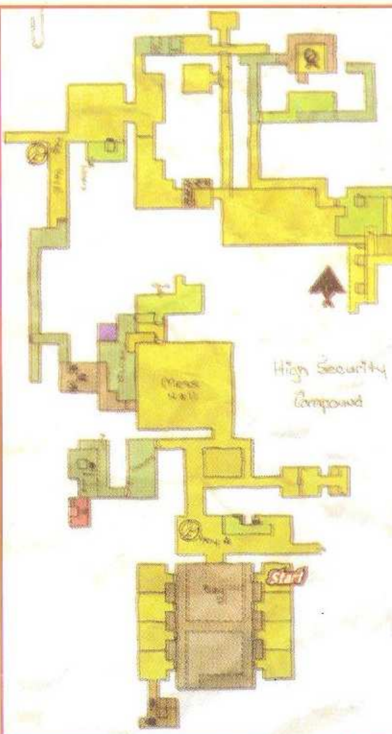
• Nadá por el túnel hasta el final y saltá hasta la cornisa triangular. Seguí saltando por la derecha del mapa. Al final, trepá hasta arriba y mirá por la hondonada. Agarrate de las manijas y subí. Saltá a la cornisa y luego a la plataforma. Andá hasta el hoyo. Saltá por sobre la 'rampa' y agarrate de la cornisa. Movete a la izquierda para llegar al suelo. Bajá por las manijas, cruzá hasta el siguiente risco escalable, trepá y saltá hasta la cornisa. Saltá a través de la hondonada y andá hasta la cornisa que está sobre la cascada. Metete en ella y saltá hasta llegar a la playa.

• Arrastrate debajo de la roca grande de la parte posterior de la playa. Corré por la playa hasta el acueducto y seguilo hasta la presa. Saltá a ella y pulsá el switch. Apenas nades hacia la reja, mirá hacia arriba al switch oculto. Accionalo, nadá hacia abajo y seguí el túnel. A la vuelta de la esquina hay otro switch: accionalo. Nadá por el pasaje y cruzá la reja. Pulsá el switch y el ascensor con el switch detonador se elevará. Deslizate por la presa y volvé a la playa. Entrá a la pequeña cueva en la parte posterior de la playa. Recuperá el switch detonador y volvé a donde estaba el TNT. Hacélo estallar. Seguí el cable del detonador, subí por las rocas y entrá al recinto oculto.

• Seguí la reja, pero no la toques. Metete en la pequeña cueva al final del recinto. Cuando llegues a la primera brecha, saltá a la cornisa superior. Seguí por ella hasta el agua, pulsá ambos switches y regresá al recinto. Entrá a la cueva grande y deslizate hacia abajo. Pulsá el switch en el edificio pequeño y volvé a la cueva, dejate caer y metete en el área de la torre de agua. Subí por ella y metete al agua; salí por la 'ventana' y saltá hasta el recinto del generador. Corré al garage y tomá el ATV. Conducilo por la rampa hasta el techo y tomá la tarjeta de acceso al generador. Entrá al edificio de oficinas y usá la tarjeta para desactivar la electricidad de la reja. Usá el switch para abrir la puerta, salí con el ATV hasta la boca de la cueva grande y usá la rampa para saltar por encima de la reja.

Misión 14: HIGH SECURITY COMPOUND
Objetivo: Deshacete de tus armas y salí del nivel sin tus habituales herramientas de 'negociación'.

• Saltá por la ventana , abrí las puertas de las celdas y dejá que los presos maten al guardia. Entrá a la última celda del otro lado. Mové los bloques del pasaje y seguí el lado superior hasta el salón de control. Pulsá el switch de la consola para



abrir las puertas de la Bay D y hacé que el guardia te siga hasta donde están los presos. Usá su Keycard Tipo A para abrir las puertas del Mess Hall.

• Corré por las duchas hasta el cuarto de almacenamiento. Empujá la caja de madera hasta el final del cuarto y trepá. Presioná el switch para que se inunde el cuarto de almacenamiento y nadá hasta el otro extremo para acceder al techo. Saltá el hoyo y continuá hasta que puedas bajar al salón de control. Activá la estufa, volvé hasta el agujero encima de la estufa y bajá. Salí de la cocina al salón de control donde podrás abrir la reja frente a los ventiladores. Subí a la cornisa y caminá por entre los ventiladores hasta la otra cornisa. Saltá y sujetate. Movete hacia la izquierda, dejate caer y saltá para llegar a la cornisa opuesta. Seguí el pasaje hasta la Bay E.

• Corré hacia el guardia, pasalo y, a medio camino, doblá a la izquierda. Corré hacia abajo y abrí las celdas. Quitale la Keycard Tipo B. Volvé al patio y usá la tarjeta para desactivar los lasers de la sala de control. Pasá los lasers hasta el patio de la Bay E y dejá que el guardia te siga hasta el hall de los presos. Tomá su Pase de Seguridad amarillo y entrá al hangar. Bajá por los pasillos hasta que veas la escena animada. Metete en el pasaje de tu derecha. Pulsá el botón en el pilar para activar el laser rojo y andá hacia la puerta. Seguí por el pasaje hasta el plato del radar y saltá para agarrarte de la cornisa opuesta a vos. Bajá a los escalones y seguilos hasta el lado opuesto. Saltá hacia la abertura. Seguí el pasaje hasta la sala de control y pulsá al switch. Volvé hasta la parte superior de la torre del radar y salvá el juego. Bajá hasta el agua y nadá rápido.

• Saltá por las cornisas hasta el pasaje verde y pulsá el switch. Volvé a la pileta y buscá la abertura en la pared inferior. Seguí el pasadizo hasta la Bay C. Pasá la sala de control y seguí hasta el corredor donde está el guardia. Quedate detrás de él y tomá el Pase de Seguridad amarillo en el pasaje a tu derecha. Volvé a la sala de control y desactivá la turbina. Volvé a la pileta y nadá hasta el hoyo en el suelo. Esquivá los lasers y trepá a la cornisa. Saltá a la siguiente y metete en la otra pileta. Andá hasta el almacén, doblá a la izquierda y trepá hasta la habitación del costado. Salí y corré por la rampa hasta el patio. Matá al guardia para conseguir un Pase de Seguridad azul. Volvé a la base de la rampa y subí



por la escalera a la sala de control. Activá la cinta transportadora y volvé al almacén. Usá la caja para subir hasta las vigas y usá su Pase de Seguridad para entrar a la Bay X. Corré por el patio hasta el garage y saltá dentro de la parte posterior del camión abierto.

Misión 15: AREA 51
Objetivo: Hallar el cuarto y último artefacto, despachando a todos los Policías Militares.



• Matá al PM antes de que bloquee el acceso a la Armería. Pulsá el switch de la reja, arrastrate por el corredor debajo de los lasers. Doblá a la derecha y reptá hasta el final del corredor. Pulsá al botón y caé al patio. Matá al guardia antes de que suelte a los perros. Bajá hasta las rejas, pulsá el switch, arrastrate y bajá.

• Corré hacia el bloque de celdas rojas y liberá al prisionero. Subí al corredor verde y cruzá el piso de cristal. Bajá hasta la sala de control, pulsá el botón y subí a los silos de misiles.

• Matá al guardia en el silo de la derecha y sacale el Disco de Códigos. Andá al silo de la izquierda y usá el disco en la terminal para mover el misil. Trepá la escalera entre los misiles, matá al guardia y sacale la llave de acceso al hangar. Tomá el pasaje del suelo del silo hasta el monorriel. Bajá hacia el piso a los costados del riel, andá hasta el final y subí la escalera. Pulsá el botón para llamar al tren. Pasá por debajo de las vías y subí por la escalera del otro lado. Saltá encima del tren, andá hasta el frente y subí al pasadizo. Usá el techo para pasar por encima de las rejas. Bajá y





saltá hasta la otra plataforma. Corré hasta el final del pasaje y trepá por las cajas. Apretá los dos botones del pasaje superior y entrá por la puerta doble antes de que se cierre. Pulsá los switches nº 2, 4 y 5 para abrir las puertas del hangar.



• Volvé al hangar y pulsá el botón. Trepá por la escalera y saltá a las vigas. Bajá al pasaje que se extiende sobre el globo meteorológico. Bajá y tomá el Pase del Código de Lanzamiento.

• Andá hasta la sala de control, usá el disco en la terminal y volvé al hangar (podés alcanzar el tanque de agua desde las vigas de arriba). Metete por debajo del globo y entrá en él.

• Volvé al pasaje detrás del misil grande. Bajá y entrá al Control de Lanzamiento. Usá el Pase del Código de Lanzamiento para abrir los controles y salvá el juego. Pulsá el botón para lanzar el misil y corré hacia la parte posterior del cuarto. Volvé a las áreas superiores del silo y subí la escalera hasta el patio de arriba. Matá a los PM para obtener un nuevo Disco de Códigos y volvé al hangar.

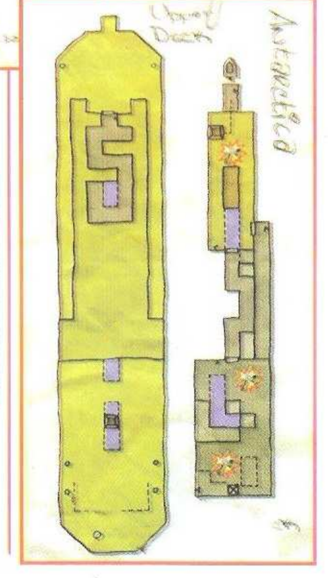
Nivel 5: ANTARCTICA

Misión 16: ANTARCTICA
Objetivo: Recorrer el barco, tomar el bote y revisar la base para hallar la salida.



• Seguí los bloques de hielo a los costados del barco hasta que llegues a popa. Subí al barco. Bajá a la bodega y andá a la sala de máquinas. Pulsá al switch y seguí el corredor hasta la puerta del final. Metete en el pasaje al final de la habitación y accioná el switch. Volvé a la sección azul más cercana y metete en el corredor que lleva a la cubierta de proa y saltá dentro del bote.

• Navegá hasta la costa y usá las manijas para cruzar al otro lado. Seguí el pasaje hasta el Sitio Uno (el que tiene las torres de metal). Metete por la puerta y seguí el pasillo hasta el Sitio Principal. Doblá a la izquierda en el tanque de agua y entrá al almacén. Arriba encontrarás una barra de hierro. Volvé a la torre de agua. Cruzá el Sitio Principal hasta el extremo opuesto y cruzá el puente hasta las perreras. Seguí el pasillo de atrás de los túneles hasta el cuartel en ruinas. Doblá a la derecha en el fuego y entrá al edificio del generador. Bajá por el hoyo y accioná las manijas 2 y 4. Pulsá el switch de arriba y encenderás el generador. Ahora podés usar los switches de las puertas. Volvé a las



Estrategias

perreras y abrite camino hasta las oficinas del fondo. Buscá la llave del control de la reja. Volvé a donde dejaste el bote. Usá la barra de hierro en la puerta y la llave en la cerradura. Pulsá el botón para abrir las puertas del río.

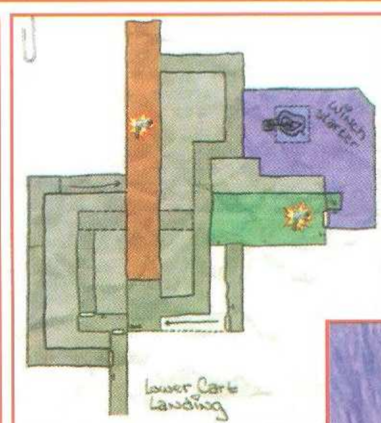
• Metete en el bote y navegá hasta el túnel del final. Saltá al pasaje y andá hasta las minas de RX-Tech. Recorré el lugar hasta el siguiente nivel.



Misión 17: RX-TECH MINES
Objetivo: Abrite paso a través de hordas de criaturas mutantes y guardias.

• Salí de la mina y metete en el pasadizo de arriba. Seguí el corredor hasta que des toda la vuelta, luego doblá y andá en la otra dirección. Metete por el segundo pasadizo y seguí por el túnel hasta la confluencia principal. Andá al nivel inferior y matá al mutante. Subí hasta el edificio suspendido y





activá la energía.

• Mientras estés dentro del carro, usá O para frenar, X para activar los switches de las vías, L2 para agacharte y las flechas para no descarrilar en las curvas. Subite al carro de la vía del medio (ésta es la vía más difícil). No uses los frenos antes de saltar una rampa. Cuando llegues al final, salí del carro y arrastrate debajo de los taladros. Seguí el pasaje hasta la cima de la pendiente, deslizate y tomate del borde. Bajá y andá hasta la brecha. Hay otro mutante abajo, pero la salida está un nivel arriba de él. Entrá a la caverna con la pileta. Trepá al camino que está encima del agua y tomá la barra de hierro. Salí de la caverna saltando y trepá hasta arriba. Subite al carro y volvé a la confluencia principal. Usá la barra sobre la puerta, tomá la batería, saltá al carro de abajo y llevalo a donde marca el mapa (Lower Cart Landing).

• Metete en el pasaje de adelante y entrá por la puerta del costado. Deslizate hasta la grieta de vapor y seguí por el pasaje del otro lado hasta la escalera. Subí por ella y entrá en la segunda puerta. Andá hasta la sala de control. Matá al mutante y andate por donde él vino.

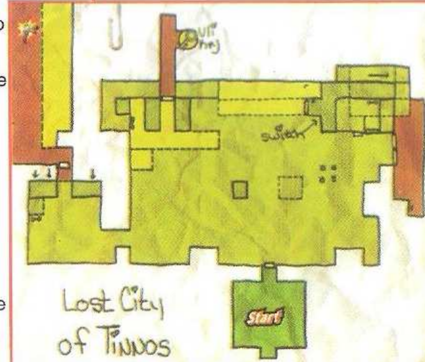
Metete en el agua y tomá el arrancador del torno. Emergé y subite al carro para volver a la confluencia principal.

• Para esta parte, necesitarás tres o cuatro medi-packs grandes hasta que puedas bajarte del carro a salvo. Tomá el carro superior y andá hasta el 'landing' o descanso. Usá la batería y el arrancador en el torno. Metete al agua y nadá hacia abajo tan rápido como puedas, debajo del tanque



de observación y al agujero en su base. El agua está congelada, así que deberás usar un medi-pack. Nadá hacia las luces verdes, a través del pasaje de tierra seca. Saltá desde la cornisa, nadá hasta el túnel de arriba y trepá hasta la cueva. Cruzá el puente hacia el edificio y abrí la puerta.

Misión 18: THE LOST CITY
Objetivo: Recorrer la ciudad entera en busca del villano, resolviendo puzzles.



• Subí la escalera a la izquierda de la fachada principal y pulsá el switch. Tomá la llave Uli y usala en la cerradura del lado derecho del cuarto. Entrá por la reja y subí la escalera. Saltá por la ventana de



atrás tuyo hacia la cornisa y pulsá el switch. Volvé al área superior y deslizate por la



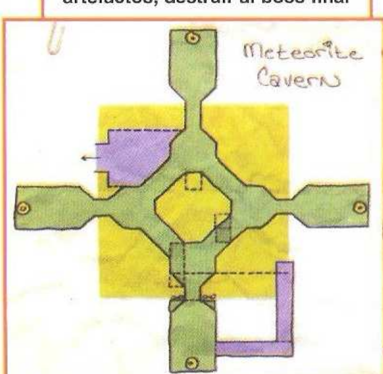
rampa. Pulsá el switch del final de la habitación, salí y corré al cuarto de la izquierda.

• Corré hasta el final del puente y saltá sobre las rocas de la izquierda. Trepá hacia la izquierda y saltá sobre el otro arco. Corré hacia el 2º puente y doblá a la izquierda al final del cuarto grande.

• Entrá a la alcoba y pulsá el switch. Trepá por el bloque tallado y saltá al camino superior. Reptá por el pasaje hasta la habitación con las plataformas. Pulsá los switches en el siguiente orden: Pared A, arriba; Pared B, arriba; Suelo; Pared B, abajo al centro; Pared A, arriba. Abrite paso por las plataformas a lo largo de la pared C. En la última plataforma, mantené presionado X y saltá. Agarrate de la base del puente hasta la pared B. Pulsá el switch.

• En la cima de la escalera encontrarás los tests de los cuatro elementos. **Puzzle del viento:** Usá el mapa para llegar hasta el largo corredor al final con los troncos afilados. Saltá de la rampa izquierda a la rampa derecha para esquivarlos. **Puzzle de la tierra:** Dirigite hacia la basura y trepá por las rocas. Seguí el pasaje y agarrá la máscara. Caminá y saltá despacio para salir. **Puzzle del fuego:** Usá el mapa para cruzar la primera porción. Subite al pilar con la X. En el cuarto del dragón, colgate de los bloques invisibles, luego subite y saltá corriendo hasta el siguiente bloque. Pulsá el switch de la derecha para escapar. **Puzzle del agua:** Nadá hacia abajo más allá de las dos primeras guadañas. Andá hacia la pared con los cuatro pasadizos. Entrá a la cueva de la izquierda para tomar aire. Pulsá el switch y andá hacia la abertura de la derecha. Atravesá la reja, la zona abierta y pulsá el switch. Salí por aire. Andá al lado opuesto a través de la reja, tomá la máscara y pulsá el switch. Volvé a la cueva con los cuatro agujeros y metete por el de abajo para volver al cuarto de puzzles. Usá las cuatro máscaras en los receptáculos y la segunda llave Uli del cuarto del charco. La vara de luz se desactivará.

Misión 19: METEORITE CAVERN
Objetivo: Recuperar los cuatro artefactos, destruir al boss final y salir del nivel.



• Para matar al boss, debés correr continuamente en círculos, obligándolo a que te siga y no te dispare. Si te ponés muy cerca,



puede cortarte a la mitad con alguno de sus brazos; y, si te ponés demasiado lejos, te disparará con su bio-plasma: el disparo te seguirá a donde vayas y te matará en el acto. Cuando estés a una distancia prudencial, rodá para quedar apuntando al boss, disparale, rodá de vuelta para darle la espalda y volvé a correr. Debés hacer caer al boss cuando estés justo en frente del corredor, para tener tiempo de correr, tomar el artefacto y volver al círculo central antes de que se levante. Cada vez que consigas un artefacto y hayas vuelto al círculo central, grabá el juego. El cuadro te muestra cuántos disparos hacen falta para hacer caer al boss con cada arma (el boss resiste un daño del 200%). Luego de recoger los cuatro artefactos, caerá un meteoritoy el boss será más vulnerable.

• Trepá por cualquiera de las paredes 'trepables' del primer corredor. Subite a la cornisa que está arriba y tomá el pasaje de la izquierda. Saltá, agarrate del cielorraso y balanceate hasta el final. Bajá y saltá hasta la siguiente cornisa. Subí a la cornisa que está encima tuyo, date vuelta y saltá el abismo. Subí hasta la nieve. Bajá por el pasaje del recinto de guardia. Andá hasta la puerta que está al final del patio. Corré hacia las barracas y pulsá el switch que está en la puerta. Volvé al pasaje que está entre los edificios y seguilo

Estrategias



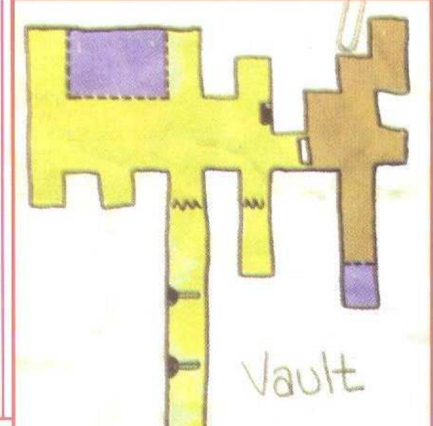
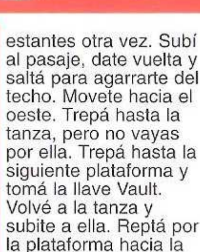
hasta el helipuerto. Luego que el helicóptero aterrice, la puerta se abrirá.

BONUS LEVEL

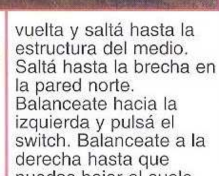
Misión 20: ALL HALLOWS
Objetivo: Este nivel es una recompensa por haber recobrado los cuatro artefactos.



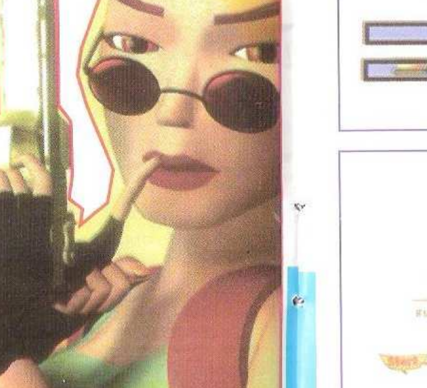
• Subite a la primera plataforma que veas y, en el sentido de las agujas del reloj, rodeá el domo hasta arriba. En el centro del domo, llená tu salud y saltá. Seguí hasta la siguiente sección (a medio camino), bajá sobre la pendiente y deslizate hasta el techo roto. Asegurate de tener tu salud al máximo antes de saltar dentro de la catedral.
• Saltá sobre la plataforma púrpura de la pared sur. Mirá hacia la pared debajo de la ventana de colores y saltá sobre cualquiera de las plataformas de ahí. Saltá hacia la pared de los estantes, caminá derecho y subí hasta la abertura.

Corré hacia el fondo y pulsá el switch. Volvé a la estantería y bajá. Subite a la plataforma de la pared este, date



vuelta y saltá hasta la estructura del medio. Saltá hasta la brecha en la pared norte. Balanceate hacia la izquierda y pulsá el switch. Balanceate a la derecha hasta que puedas bajar al suelo.
Corré a través de la puerta en el rincón sudeste sin detenerte. Pulsá el switch al final del corredor y agarrate del techo para salir. Volvé sobre la estructura central, girá al sur y saltá sobre la plataforma 'diamante' para subir los estantes otra vez. Subí al pasaje, date vuelta y saltá para agarrarte del techo. Movete hacia el oeste. Trepá hasta la tanza, pero no vayas por ella. Trepá hasta la siguiente plataforma y tomá la llave Vault. Volvé a la tanza y subite a ella. Reptá por la plataforma hacia la izquierda y bajá.
• Seguí el pasaje hasta el final y bajá. Agarrate del techo y cruzá el pozo de estacas y fuego. Metete en el agua (apagando el fuego que se te pegó) y nadá por el túnel más allá del triturador. Emergé por el lado opuesto y reptá hasta el pasaje de enfrente. Pulsá el switch y volvé a la plataforma. Trepá por la pared, saltá sobre la reja, trepá hasta los pilares de la izquierda y dejate caer en el pozo. Usá tus pistolas para abrirte paso y, al final del primer túnel (más allá de las cuchillas) pulsá el switch. Saltá por sobre las trampas y salí. Usá la llave Vault para abrir la bóveda. Andá a la derecha y saltá al agua. Tomá el primer camino a la derecha, luego a la izquierda y emergé. Pasá con cuidado por el barril flameante y trepá por la pared de nuevo a la catedral.





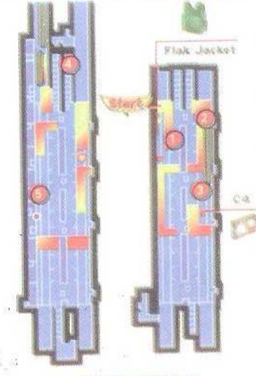
Cómo hacerte un experto volador de sesos.

Syphon Filter ofrece una de las más intensas y atrapantes aventuras de acción jamás vistas en la Playstation. Muy al estilo de Metal Gear Solid, este juego nos introduce de lleno en medio de tiroteos callejeros con crueles terroristas. Y acá tenés las estrategias para los primeros dieciseis niveles...



Nivel 1. GEORGIA STREET

1• Apenas empieces, corré directamente al Banco (no te preocupes por los francotiradores). Entrá al Banco y liquidá a los terroristas que haya allí. Hay granadas en el cuarto posterior.
2• Andá hasta la parte de atrás del bar y verás a Kravitch detrás de los gabinetes. Disparale con tu M-16 desde cerca. Luego de 15 o 20 tiros, lo matarás. Tomá el aparato para finalizar el objetivo.
3• Saliendo del bar, saltá por la ventana y llegá al callejón. Pulsá el switch y bajá por el ascensor. Prendé tu linterna y pulsá el interruptor.
4• Entrá por la rampa y atravesá las puertas.
5• Una vez en la Terminal superior, verás la Bomba Virus en la pared de la izquierda. Desactivala presionando Δ.
6• Entrá por la puerta del costado, prendé tu linterna y pulsá el switch. Bajá al nivel inferior del subterráneo.
7• El objetivo final se cumplirá cuando desactives la Bomba Virus al final del corredor... si hubiera una.



Nivel 2. DESTROYED SUBWAY

1• Justo después de que hagas tu primer salto sobre el tren, un tipo en llamas se te acercará. Mantenete paralelo al frente del tren y no te tocará. Dejá que se consuma antes de pasar.
2• Saltá sobre este tren y usalo para pasar a través de las llamas que te cierran el paso.
3• Hay un C4 en las vías. Matá a los tres guardias, prendé tu linterna y caminá por ellas hasta encontrarlo.
4• Poné el C4 en este punto. Tenés 4 segundos para alejarte.
5• Cerrá la válvula de gas para limpiar el túnel superior derecho de la Terminal superior. Metete por él y matá a los guardais.



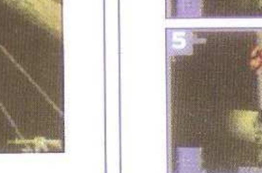




Nivel 3. MAIN SUBWAY LINE

1• Deberás perseguir a Aramov por las vías y matarla. Usá tu M-16 desde cerca... y ojo con los trenes.





Nivel 4. WASHINGTON PARK



1• Deberás desactivar cuatro Bombas de Virus. Asegurate de matar a todos los enemigos que estén en esa área antes de continuar hacia la siguiente bomba. Es recomendable tener una arma poderosa preparada (una calibre 45, por ejemplo) para proteger a los agentes del CDBC.
2• Luego de desactivar la última bomba, andá hacia el court de tennis y prepará tu rifle con mira infrarroja. Deberás matar al terrorista que tiene de rehenes a los dos agentes del CDBC de un tiro en la cabeza.
3• Andá hasta el pequeño edificio en el centro del área siguiente. Debés ir al techo y activar el aparato.
4• Deberás hallar y matar a Macos ante de ir al Memorial.
5• Hay cuatro guardias fuertemente armados en la entrada del Memorial. Lo más aconcejable es usar la M-79 con ellos.

Nivel 5. FREEDOM MEMORIAL

1• La misión es matar a Girdieux y la técnica más recomendable es dispararle al tanque de combustible que lleva en la espalda con la 9mm con silenciador. Te llevará unos 20 disparos.

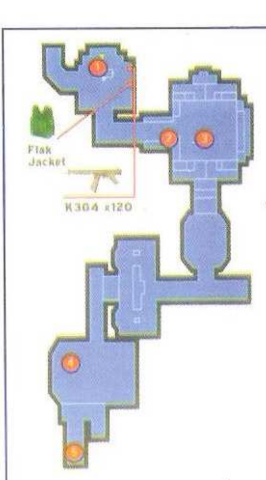


Nivel 6. EXPO RECEPTION

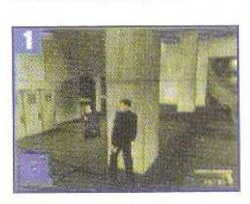
(Nota: Toda la primera mitad de este nivel debe ser hecha de manera furtiva. Si sos visto, la misión fracasará. Nunca trates de matar a un guardia cuando está cerca de otro y usá siempre armas con silenciador).
1• Trepá a la pequeña cornisa a tu derecha. Desde aquí matá al primer guardia.
2• Desde este mismo lugar podés atisbar por la esquina y despachar al segundo guardia.
3• Ponete en modo de mira manual y volale la cabeza al tercer guardia antes de que entre en la siguiente habitación. Tenés sólo dos segundos para hacerlo.
4• Acercate por el lado oeste del cuarto, detrás de los pilares. Este guardia es el más fácil de todos.
5• Escondete detrás del segundo pilar de la derecha y matá al quinto guardia con la 9mm.
6• Este guardia aparecerá de golpe en el lugar del mapa marcado con el 6. Asegurate de limpiarlo antes de continuar.
7• Este último guardia es el más difícil de todos. Una vez que des la vuelta en esa última esquina, tendrás un segundo y medio para meterle un tiro en la cabeza. Si no, deberás comenzar todo el nivel de nuevo.
8• Para matar a Benton, corré hasta el extremo oeste del hall, pegate a la pared y espiá a Benton con el modo de mira manual. No asegures la mira sobre su cabeza todavía. Ubicala levemente arriba hasta que estés listo para disparar (podés tomarte todo el tiempo que quieras). Una vez listo, sacá la mira y apretá el gatillo al mismo tiempo. Revisá su cadáver para obtener una tarjeta de acceso.
9• Corré hasta el Templo Azteca y meté la tarjeta de acceso en el panel de arriba. Deberás correr velozmente hacia el corredor de salida inferior derecho, mientras la reja desciende lentamente luego de que hayas metido la tarjeta.
10• Matá a los guardias y disparale al panel centelleante para que el elevador suba y obtener una tarjeta de acceso.
11• Matá a los guardias y revisá los armarios.
12• Matá a los guardias y al tipo que está detrás del vidrio y andá a la habitación Lunar Landing. Aparecerán guardias por todos lados, así que ubicate sobre la cornisa con algo donde esconderte detrás. Todos tienen chalecos antibalas (Flak Jackets) así que tirales a la cabeza.

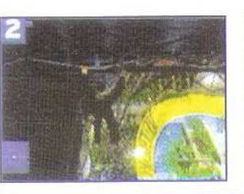


Nivel 7. EXPO DINORAMA



1• Escondete detrás del pilar y matá a los cuatro guardias. Revisá los armarios.
2• Luego de limpiar la sala de seguridad, subite a la barra de la siguiente habitación, andá hasta la mitad del trayecto y dejate caer por el vidrio.
3• Hallarás muchos guardias en el lobby. El que está sobre la plataforma del frente con el G-18 es el más difícil: debés acertarle en la cabeza. Tomá la tarjeta de acceso y andá al exhibidor de dinosaurios.
4• No podés matar a Aramov. No podés matar a Phaggan. Y no podés dejar que ella mate a Phaggan tampoco. ¿Qué hay que hacer entonces? Debés quitarle a Aramov el arma de las manos con un certero disparo. Tenés entre 10 y 12 segundos para hacerlo.
5• Aparecerán unos guardias más con chalecos antibalas. Usá la pierna del dinosaurio como escondite. Debés subir a la espalda del dinosaurio y agarrarte de la estantería para pasar a la cornisa.

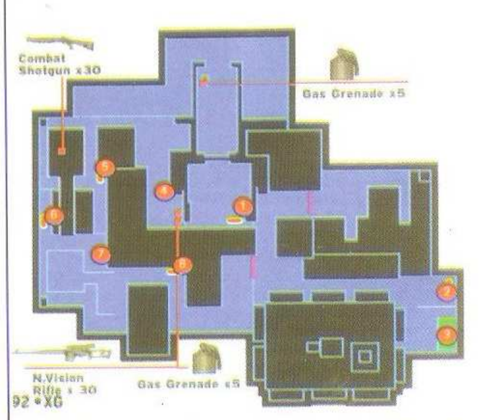






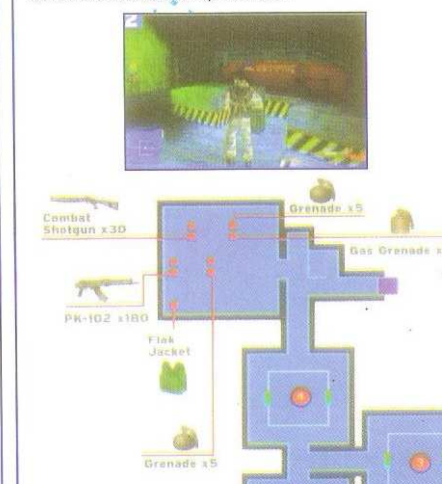
Nivel 8. RHOEMER'S BASE

(Nota: Si sos detectado, la misión se volverá muy difícil. Podés terminarla aunque la alarma suene, pero la cantidad de enemigos será muy elevada. Asegurate de destruir cada reflector que veas).
1• Reventá cada reflector que veas: hacen sonar las alarmas.
2• Plantá aquí los explosivos.
3• En la planta de energía hay sólo dos guardias. Pulsá el swtch de la pared y salí por donde viniste.
4• Hay tres guardias aquí. Matá al que está quieto luego de que los otros dos se vayan lejos. Con los otros dos, usá el rifle Sniper cuando den vuelta la esquina.
5• El tercer tanque está ubicado al costado de este edificio. Matá a los dos guardias de la torre antes de poner los explosivos.
6• Este tanque está justo detrás de los barriles de la pared oeste. Despachá a los dos guardias con una granada de gas antes de continuar.
7• Gabrek estará acompañado por dos de sus guardias. Usá una granada de gas con los tres juntos y tomá su tarjeta de acceso.
8• Plantá el explosivo en el último tanque y andá hasta el panel de acceso. Salí a través de los dos paneles y andá hasta la entrada subterránea donde deberás matar unos pocos guardias más.



Nivel 9. BASE BUNKER

1• Estate atento a todos los paneles de control rojos: cada uno desactiva una reja, por lo que hallarás muchos. Todos están custodiados por dos o tres guardias, más algunos guardias 'mágicos' de ésos que aparecen de la nada.
2• Hay un solo guardia sin chaleco. Catalogá los dos primeros misiles y andate.
3• No hay guardias custodiando estos misiles, pero aparecerán varios luego de que entres.
4• Los cuatro misiles restantes están aquí. Tomá sus números de serie y salí.
5• Este es el nivel con más cantidad de guardias 'mágicos' (los que aparecen súbitamente de la nada). Usá el mapa para encontrar lugares donde esconderte cuando aparezcan.



Niveles 10 y 11. BASE BUNKER ESCAPE

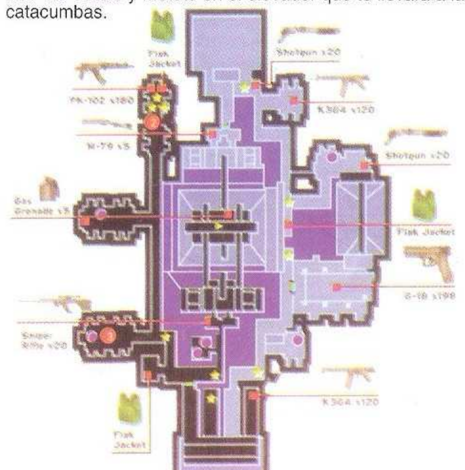
1• Para desactivar la estación de radar, mové el switch hacia arriba y preparate para la llegada del helicóptero.
2• Usá la siguiente táctica para destruir al helicóptero: mantenete siempre de espaldas al bloque del centro. Deberás estar un paso adelante del helicóptero y mantenerte en el lado opuesto al que él se encuentra. Deberás dispararle cuando vuele por encima tuyo. En un determinado momento, empezará a disparar hacia todos lados: usá la misma táctica. Dejará caer enemigos periódicamente, así que estate atento al radar.
3• Tenés tres minutos para escapar de este nivel. Volverás a Rhoemer's Base luego de abatir al helicóptero. El lugar estará plagado de guardias con chalecos antibalas. Dispará únicamente cuando te estén cortando el paso. No hay objetivos en esta parte del nivel: simplemente, debés llegar al punto en el que lo comenzaste antes lo más rápido posible.



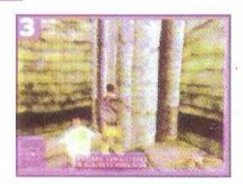


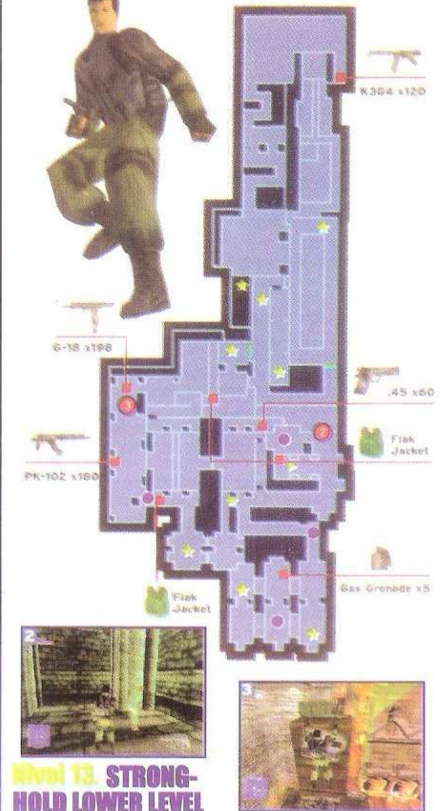
Nivel 12. RHOEMER'S STRONGHOLD

(Nota: Hay dos maneras más de liquidar guardias en este nivel. Una es haciendo caer los enormes candeleros sobre ellos y la otra es disparándoles a los frascos de Erlenmeyer de las mesas del laboratorio, los cuales dejarán escapar una nube de gas venenoso).
1• Entrá por la ventana del lado derecho de la Iglesia. Debés eliminar a todos: monjes y científicos son tus enemigos.
2• Una vez dentro del complejo, debés eliminar 10 científicos. Están marcados en el mapa.
3• También están marcados en el mapa 6 sujetos que se usaron para experimentos.
4• Luego de entrar a la Iglesia desde el techo por la ventana, buscá los laboratorios. El último de ellos con los tres científicos, tiene una tarjeta de acceso, así que tomala y andá hacia la primera puerta cerrada. Salí al balcón y revisá todos los cuartos. Entrá en el tercero y tomá la siguiente tarjeta de acceso del guardia al final del corredor. Trepá al segundo nivel de la biblioteca y pasa por la ventana. Encontrarás al último sujeto de experimentos. Una vez que despaches al último científico, volvé al exterior. Entrá al edificio del centro y metete en el elevador que te llevará a las catacumbas.









Nivel 13. STRONGHOLD LOWER LEVEL

1• Eliminá a los 9 científicos que quedan. Algunos llevan una 45 y otros un G-18.
2• También quedan 4 sujetos de experimentos. Asegurate de catalogarlos a todos.
3• Una vez que hayas salido a donde están las cajas, matá primero a los guardias y luego revisá las cajas. Las cajas en el extremo más alejado son tu salida a la siguiente área. Una vez allí, cruzá la viga central para llegar al científico con la primera tarjeta de acceso. Abrí la puerta de la vuelta y tomá la siguiente tarjeta del científico que está allí. Rompé el vidrio y metete en la Rose Chapel. Tené cuidado con los techos. Usá la KG34 con el guardia del cementerio. Metete en los túneles que te llevarán a las catacumbas.

Nivel 14. STRONGHOLD CATACOMBS

(Nota: este es otro nivel donde actuar furtiva y silenciosamente es fundamental).
1• Usá unicamente la 9mm. Cuando sigas al científico, no lo hagas desde muy cerca. Matá sistemáticamente a todos los guardias que te cruces. No te preocupes si perdés de vista al científico: cuando llegue a la habitación, oirás un sonido de puertas diferente.
2• Phaggan te guiará hacia la celda de Lian Xing. Andará en círculos durante un rato y no te quedará otra opción que seguirlo. Puede ser abatido por el fuego cruzado, pero ningún guardia apuntará sobre él a propósito. Una vez en la celda de Lian, Phaggan desaparecerá.
3• Lian posee una 45, por lo que, cuando salgan de la celda, se cargará a unos cuantos guardias ella solita. Al igual que con Phaggan, los guardias no le dispararán, pero las balas perdidas tienen una extraña tendencia a impactar en su cuerpo. Actuá en equipo con ella para despachar a los guardias 'mágicos'. Seguila hacia la salida y hasta el helicóptero que te dejará en Pharcom Warehouses.





Nivel 15. PHARCOM WAREHOUSES

1• Erikkson está justo en el lugar donde empezás. Entrá al pequeño cuarto subiendo a la plataforma de su ventana. Te dará algunas cosas y deberás tomar el Viral Scanner antes de salir.
2• Antes de ir hacia el primer cuerpo, prepará la M-79 y el BIZ-2: te ayudarán a despachar chicos malos. Para ponerle una señal al primer cuerpo, deberás reptar a través de la pequeña entrada, activar el Viral Scanner y estudiar el cuerpo con él. Luego, ponele la senal con el botón Δ.
3• El segundo cuerpo está en la parte posterior de la segunda área, en el almacén. Reptá a través de la ventana, escondete tras las cajas y liquidá a los guardias.
4• Deberás meterte por los túneles para hallar el tercer cuerpo. Los guardias llevan chalecos, asíque apuntales a la cabeza. El KG34 es genial para reventar armaduras.



Nivel 16. Pharcom Elite Guards

1• Con estos guardias especiales, deberás usar solamente disparos a la cabeza, manteniéndote lo más alejado posible. Cuando los tenés justo enfrente, ya es muy tarde para hacer nada. Luego de un par de vueltas por el nivel, aprenderás por dónde aparecen y cuáles de ellos son los más complicados.
2• Hay tres cuerpos infectados más. El primero está pasando la primera serie de edificios. El segundo, en el mismo lugar pero en un almacén diferente. Y el tercero está en la parte trasera del complejo. Los tres cuerpos están custodiados por Elites.
3• Debés entrar a la Warehouse 76 para pasar al siguiente nivel.



backstage APOCALYPSE

Si alguna vez quisiste tener nada menos que a Bruce Willis de compañero de aventuras, no podés perderte esta nota.

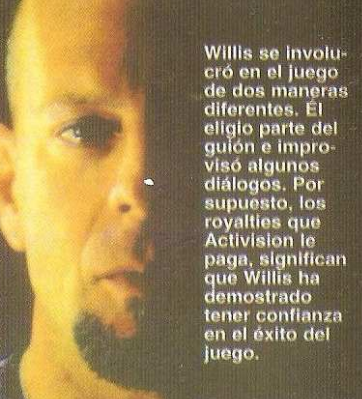


-No es la primera vez que un actor de fama mundial presta su cara o sus dotes actorales para un juego de video. Pero, definitivamente, el caso de Apocalypse no es uno más de tantos: Trey Kincaid -el personaje interpretado por Willis- es nada menos que tu compañero. El estará a tu lado durante la mayor parte del juego, ayudándote si estás en problemas, dándote consejos si él considera que los necesitás o, incluso, enojándose con vos si hiciste algo que no le agradó. Una especie de player 2 controlado por la máquina.
Bruce Willis ha interpretado roles bastante extraños a lo largo de su carrera, pero ninguno lo ha obligado a enfundarse en un ajustado traje de goma y a recorrer el escenario del estudio con un arma de plástico en la mano. Es que la gente de Activision desarrolló para el juego la técnica del *motion capture* (captura de movimiento). El raro traje que Willis lucía estaba lleno de sensores que eran captados por pequeñas cámaras digitales ubicadas en círculo alrededor del plató. Las imágenes de éstas cámaras les proporcionaron a los diseñadores un esqueleto virtual de Willis con sus movimientos particulares. Pero la gente de Activision no se conformó con digitalizar únicamente su cuerpo. Su cara también fue cubierta de sensores para que los diseñadores pudiesen mapear sus rasgos faciales y sus expresiones para que Kincaid se convirtiera en un gemelo exacto de Willis. Así que no se sorprendan cuando vean esa particular media sonrisa de Willis durante las escenas animadas de Apocalypse.
De acuerdo al director de Activision, John Spinale, Bruce Willis se adaptó al proceso de motion capture con facilidad luego de acostumbrarse al sistema de multicámaras. "Al comienzo, Bruce había exclamado 'Hey, ¿dónde está la cámara?'", comenta Spinale. "Tuvimos que explicarle que no había una sola cámara sino muchas de ellas y que él no debía actuar para ninguna en particular. Quedó fascinado con la libertad que ésto le dió".



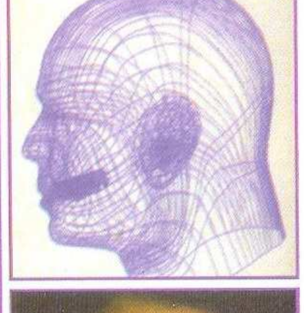


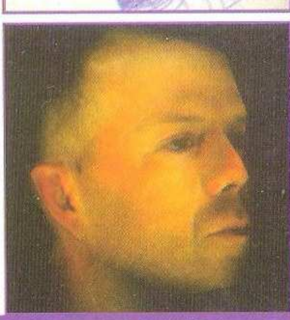
Las escenas en las que Kincaid arremete con su enorme rifle Blaster, fueron filmadas con Willis sosteniendo un arma de juguete que emitía soniditos cuando se apretaba el gatillo. De más está decir que el arma y los sonidos fueron reemplazados por cosas más serias por los programadores.



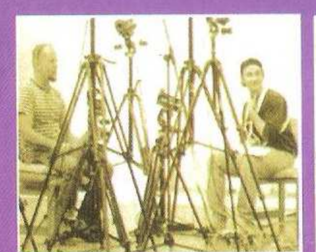
Willis se involucró en el juego de dos maneras diferentes. Él eligio parte del guión e improvisó algunos diálogos. Por supuesto, los royalties que Activision le paga, significan que Willis ha demostrado tener confianza en el éxito del juego.

Una cosa clara en la carrera de Willis es que siempre le ha gustado interpretar personajes duros. Es por éso que la gente de Activision quería plasmar ese espíritu que Willis les da a sus personajes para Apocalypse. Así que, cuando sentaron a Willis para grabar los diálogos del juego -con un guión de más de 100 páginas-, dejaron que el actor improvisara en algunos comentarios. "Bruce hizo unas cuantas sugerencias para que los diálogos fueran más orgánicos y más sugestivos", comenta Michael Kirby, productor de Apocalypse. Una de las cosas que Activision quería evitar -al igual que Willis- eran los comentarios repetitivos. Por lo que se grabaron diferentes versiones de los mismos comentarios. "No es 'Lindo tiro, chico. Lindo tiro, chico. Lindo tiro, chico', todo el tiempo -dice Spinale-. Bruce dice cosas como '¡Dispara! ¡Dispara! ¿¡Qué demonios te pasa!?'".
La inteligencia artificial (IA) es un punto fundamental. Kincaid puede verse, caminar y hablar como Bruce pero, ¿qué sentido tendría tener un compañero si no te cubre la espalda o no puede tomar decisiones por sí mismo? Buenas noticias: "Bruce es el punto culminante de todo el desarrollo de IA que se ha hecho en este juego" comenta Spinale. En otras palabras, el sistema de inteligencia de Kincaid se basa en tres niveles diferentes. El primero, escrito en lenguaje C, está basado en el tradicional sistema de 'si pasa ésto, entonces pasa lo otro' (por ejemplo, si tu personaje está siendo vapuleado, Kincaid vendrá en tu ayuda. Pero, si te las estás arreglando bien, Kincaid no moverá un dedo aunque se lo pidas). El segundo nivel de IA está basado en los modos. Dependiendo de las circunstancias, Kincaid puede elegir atacar o defenderse .
El tercer nivel está basado en 'disparadores', es decir que la cercanía de determinados objetos 'dispararán' las acciones de Kincaid. Por ejemplo, si ambos se acercan a algún power-up, Kincaid correrá para apoderarse de él antes que vos, convirtiéndolo en un compañero y un competidor al mismo tiempo. La verdad es que existen muy pocos juegos que incluyan rutinas tan extensas de Inteligencia Artificial en sus personajes. La mayoría de ellos presentan el primer nivel o el tercero, pero muy rara vez ambos juntos.
Está muy claro que Activisión hizo todo lo que tenía en sus manos - que no era poco- para que, con su participación en Apocalypse, Willis se convirtiera en un player 2 lo más real posible.

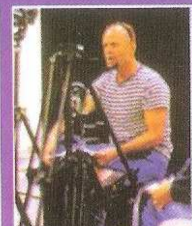


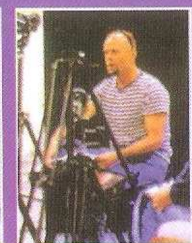


Los programadores de Activision mapearon la piel de Willis sobre un modelo en 3D (incluso hasta sus dientes). El resultado es la exclente caracterización de Kincaid en Apocalypse.







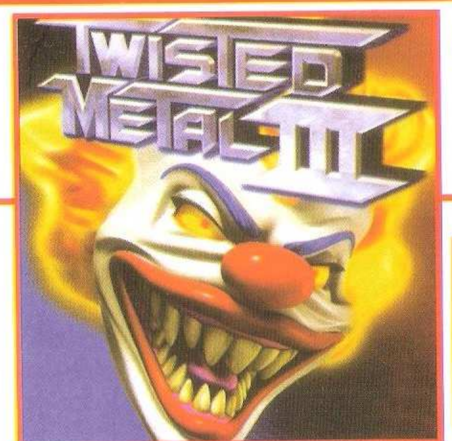


REIKO NAGASE

R4

RIDGE RACER TYPE 4

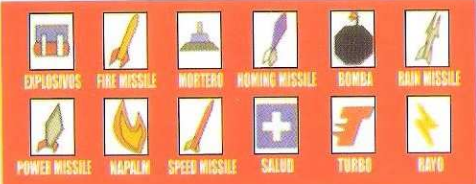
R.T.S.



¡MAPAS DE TODOS LOS NIVELES!

La nueva entrega de la serie de Twisted Metal ha sido llevada a los extremos más altos por parte de la gente de 989 Studios. El juego roza con lo perfecto y, para que le saques el jugo completamente, acá te entregamos los mapas de cada uno de los niveles...

Guía para los mapas





Nivel 1 HOLLY-WOOD

1. Sobre esta rampa estarás a salvo y podrás liquidar a tus rivales facilmente.
2. Este también es un buen lugar, pero necesitarás un coche rápido para subir a él.

Nivel 2 WASHINGTON

En este nivel no hay lugar donde esconderse sin que te liquiden. Es mejor mantenerse en constante movimiento, yendo desde el Capitolio hasta el teleport una y otra vez.



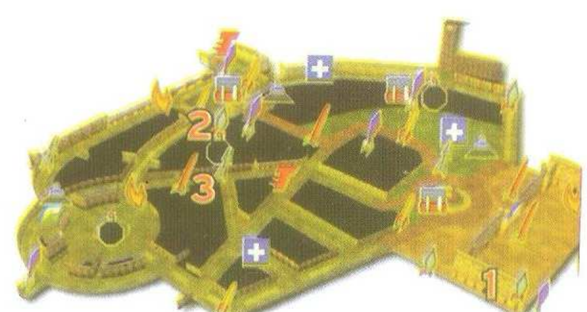


Nivel 3 HANGER 18

Mantenete siempre en movimiento y destruí los switches para entrar al plato volador. Hay una sección oculta -donde se almacenan los cuerpos de alienígenas- a la que te podés teletransportar y que es un lugar bastante seguro.

Nivel 4 NORTH POLE

Al igual que antes, movete en todo momento. La isla de Papá Noel es un lugar bastante tranquilo, sobre todo si llenás el puente de explosivos. Ni se te ocurra bajar al foso: es una trampa mortal.



Nivel 5 LONDON

1. Disparándole al teleporter abajo, pasarás al segundo piso del edificio grande: el lugar más seguro del juego. Si salís marcha atrás, tendrás a tus rivales de frente, listos para ser freídos.
2-3. Dentro de estas secciones hay túneles secretos con muchos power-ups.

Nivel 6 TOKYO

1. Esta sección alta es un excelente lugar para poner una emboscada: poné explosivos en el lugar donde los demás autos deben saltar para llegar hasta vos.
2-3. Saltando de la sección 2, llegarás a la sección 3. Saltá una vez más hasta el billboard.

Nivel 7 EGYPT

Andá de la pirámide hacia el templo una y otra vez, emboscando a cualquiera que te siga.
1. Templo (Derribá el obelisco y tomá el rayo).
2. Pirámide (Dentro del sarcófago hay un teleporter. El *Ojo de Ra* -encima de la pirámide- le disparará al coche más cercano a la misma)

Nivel 8 THE BLIMP

Destruí los cinco switches o tus rivales seguirán regenerándose. Tratá de no acercarte al pozo sin fondo, a menos que sea necesario.
1-2: Disparales a las paredes que dicen 'closed': hay pasajes secretos con power-ups.



¡Tu referencia nº 1 para códigos secretos, estrategias y tácticas!

ACCESO PERMITIDO



-AREA 51

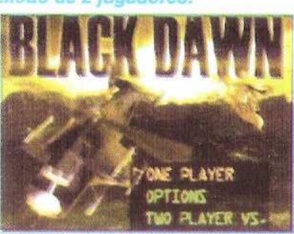
Modo Kronomorph:
No le dispares a nada excepto a los tres primeros miembros del equipo STARR. Una vez hecho ésto, una pantalla aparecerá y se irá rapidamente. Cuando el juego continúe, verás el resto del juego con visión infrarroja, dado que has asumido el papel de un cazador alienígena.

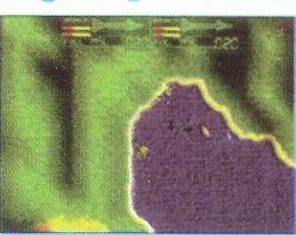




-BLACK DAWN

Modo de 2 jugadores:





Debés enchufar dos controles y, en la pantalla de títulos, presioná y mantené presionados R2+SELECT en ambos controles. Una nueva opción llamada 'Two Players Vs' aparecerá debajo de Options. Ahora, vos y un amigo podrán tratar de liquidarse uno al otro desde una vista cenital.

-BOGEY: DEAD 6

Acceso a todas las misiones y los aviones:





Misiones - En la pantalla de selección de misión, presioná ⬆⬇⬇➡⬅⬇⬆Δ. Si ingresaste el código correctamente, deberás oir una palabra y podrás acceder a cualquier misión que desees.
Aviones - En la pantalla de selección de aviones, presioná ⬅⬅➡⬇⬆⬇➡SELECT. Si lo hiciste bien, oirás una palabra y estarás en condiciones de elegir el avión que más te guste.

-BUBSY 3D

Passwords:
Andá a la pantalla de passwords e ingresá XZOOMERKB. Esto activará el truco Zoom. Luego, durante el juego, si presionás ⬅+START, Bubsy será transportado a diferentes lugares clave del mapa. La siguiente password no es tan útil como la anterior, pero es bastante cómica: en la pantalla de passwords, ingresá XURASNAKER. Cuando entres al juego, Bubsy habrá adoptado un look igual al del personaje interpretado por Kurt Russell en *Escape from L. A.*, Snake.



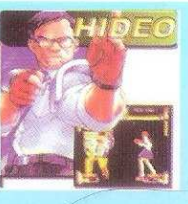
- CART WORLD SERIES

Passwords:
Ingresá cualquiera de las siguientes passwords en la pantalla de Create Driver:
Menos gravedad (sólo en Single Race o Season Mode) - FEATHER

RIVAL SCHOOLS UNITED BY FATE

Combos:
5 golpes - 65% daño: GB, GB, GA, ➡⬇↘+GA
6 golpes - 45% daño: PB, PB, GA, ⬇↙⬅+PA
7 golpes - 102% daño: GB, PB, PA, ➡+GA, ⬇↘➡⬇↘➡+GA
8 golpes - 83% daño: GB, GA, ⬅+PA, ⬇↙⬅⬇↙⬅+GA.

Movimientos especiales:
Seihaken: ⬇↘➡+G
Anti-Air Seihaken: ⬇↙⬅+G
Jicchokuken: ➡⬇↘+G
Shinenkyaku: ⬇↙⬅+P
Raieishuu: ⬇↘➡+P (en el aire).
Shimazu Seihaken: ⬇↙⬅⬇↙⬅+G
Shimazu Jicchokuken: ⬇↘➡⬇↘➡+G





Media gravedad en las pistas (sólo en Single Race o Season Mode) - FLOAT
Más gravedad en las pistas (sólo en Single Race o Season Mode) - RADBRAD
Sin colisiones con los autos (sólo en Single Race o Season Mode) - BANZAI
Solamente ruedas (sólo en Single Race o Season Mode) - WHEELS
Ruedas gordas (sólo en Single Race o Season Mode) - FAT TIRES
Ganar la temporada (sólo en Season Mode) - WTFIN
Invencible (sólo en modo simulación) - IMMORTAL
Carreras de dos vueltas (sólo en Season Mode) - GEK
Pistas soleadas - SUNNYSKY
Pistas nocturnas - NIGHTRID
Pistas espaciales - SPACERID

- JOHNNY BAZOOKATONE

Passwords:

Ingresá cualquiera de las siguientes passwords en la pantalla de passwords:
Nivel 2 (Hotel) - AFLEAPIT
Nivel 3 (Cocina) - TEASPOON
Nivel 4 (Hospital) - SEDATION
Nivel 5 (Penthouse) - VERYNICE
Invincibilidad - PILCHARD
Selección de nivel - KRISTIAN





- MK MYTHOLOGIES: SUB ZERO

Passwords:

Debés ingresar cualquiera de las siguientes passwords en la pantalla





de Passwords para saltar a la misión que quieras.
Misión 2 - THWMSB
Misión 3 - CNSZDG
Misión 4 - ZVRKDM
Misión 5 - JYPPHD
Misión 6 - RGTKCS
Misión 7 - QFTLWN
Misión 8 - XJKNZT

- NCAA GAMEBREAKER

Trucos varios:

En la pantalla de Options (la que tiene las opciones Exhibition y Roster) presioná L1, R1, L2, R2. Esto te llevará a otra pantalla llamada Easter Egg con dos nuevas opciones: Add Entry y Remove Entry. Seleccioná Add Entry e ingresá cualquiera de los siguientes códigos de trucos (debés respetar las mayúsculas, las minúsculas y





los espacios):
- Cruel CPU: Juego difícil (para 1 player).
- Amazons: Porristas gigantes.
- Slow Clock: El tiempo corre más lento.
- Fast Clock: El tiempo corre más rápido.
- Loose Cover: El área de cobertura del equipo es peor.
- Slow CPU: La computadora es más lenta.

- NEED FOR SPEED

Pista Lunar Springs:

Comenzá un juego nuevo. En la





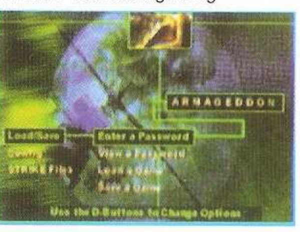
pantalla de Game Mode, seleccioná One Player. Luego, en la pantalla de Race Type, seleccioná Tournament, ingresá la password SPKSHC y presioná START. En la pantalla de Race Location, presioná □. Esto te llevará de vuelta a la pantalla de Race Type. Una vez allí, seleccioná Single Race. En la pantalla de Race Location, posá el cursor sobre la pista Rusty Springs y presioná (y mantené presionados) los botones L1+R1+Δ. La pista secreta Lunar Springs aparecerá.

- NUCLEAR STRIKE

Passwords:



Nivel 2 - Islands: Cutthroats
Nivel 3 - Peace: Countdown
Nivel 3 - Peace (luego de la explosión nuclear): Plutonium
Nivel 4 - DMZ: Pusan
Nivel 5 - Fortress: Armageddon
Nivel X - Bonus: Lightning



- PRO PINBALL

Modos secretos:

Cuando vayas a ingresar tu record en High Scores, ingresá la palabra PRO. Esto activará el Modo Turbo y el juego se desarrollará al doble de velocidad. Mientras la bola esté



en juego, mantené presionado uno de los flippers y andá presionando el otro para ver la estadísticas del juego como, por ejemplo, cuántas vueltas más hacen falta para que se ilumine el marcador de Extra Ball. Durante el 'Hall of Fame', presioná y mantené presionados ambos flippers para activar el 'Encrypted Scorer'.

• ROBO PIT

Selección de nivel:

En la pantalla de Menú, mantené presionados los botones L1+L2+R1+R2 y luego presioná SELECT. Un "00" aparecerá en el rincón superior derecho de la pantalla. El dígito de la izquierda es para el nivel y el de la derecha para el tiempo (día, tarde o noche). Presionando ← o →, podrás ir cambiando esos número y eligien-



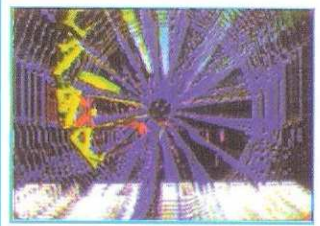


do el nivel en el que querés jugar.

- TEMPEST X3

Cambio de nivel y modo Trippy:

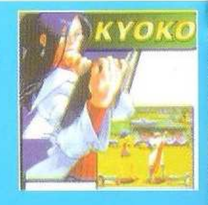
En el menú de Select Game Type, presioná



L1+R1+Δ+O+↖+SELECT+START. Este truco hará un sonido muy significativo cuando se active. Ahora tenés acceso a dos nuevos trucos: Cambio de nivel - Durante el juego, mantené presionado R1 y luego presioná L2. La red no tendrá enemigos al principio del nivel, o luego de presionar L1+L2+R1+R2 y de haber usado un Superzapper. Modo Trippy - En cualquier pantalla, mantené presionados R1+L2+Δ+X. Luego, presioná ↑.

Combos:
8 golpes - 73% daño: GB, GB, PA, ↓↘→↓↘→+PA
6 golpes - 43% daño: GB, GB, GA, ↓↙←+PA
5 golpes - 48% daño: GB, GB, GA, →+GA, →↓↘+PA

Movimientos especiales:
Shussekikakunin: ↓↙←+G
Kaishin: ↓↙←+P
Shokushin: ↓↘→+G, luego P (rápido)
One Wing Stance: ↓↘→+P, luego G o P
Class Curve Kicks: ↓↘→↓↘→+P
Final Prescription: ↓↘→↓↘→+G



Combos:
4 golpes - 45% daño: GB, GB, GA, →+PA
7 golpes - 50% daño: PB, PB, GA, →↓↘+GA
7 golpes - 69% daño: GB, GB, GA, ↘+GA, salto alto, GB, PB, GA
11 golpes - 66% daño: GB, GB, PA, ↓↘→↓↘→+GA

Movimientos especiales:
Yasha-Guruma: ↓↘→+GoP
Kyoujyuu-Reppa: →↓↘+G
Roppu-Zuki: ↓↙←+G
Sekisaiga: →↘↓↙←+P
Imawano Kyoujyuu-Reppa: ↓↘→↓↘→+G
Imawano Roppu-Zuki: ↓↙←↓↙←+G (cargar)





- STAR GLADIATOR
Cabezas grandes y chicas:



Cabezas Grandes - Comenzá un juego y, en la pantalla de Selección de Personajes, elegí cualquier luchador e inmediatamente pre-



sioná y mantené presionados los botones ➡+START+◯+☐ hasta que el match comience. Cuando la pelea comience, tu personaje ten-



drá la cabeza gigante.
Cabezas Chicas - Comenzá un juego y, en la pantalla de Selección de Personajes, elegí cualquier luchador e inmediatamente presioná y mantené presionados los botones ⬅+START+◯+☐ hasta que el match comience. Cuando la pelea comience, tu personaje tendrá la cabeza diminuta.

-MACHINE HUNTER
Trucos varios:

Ingresá los siguientes códigos en la pantalla de passwords:





Menú de Trucos - ???HOST???
Salida Siempre Abierta - NO MISSION
Invencibilidad - INVINCIBLE
Matar a los enemigos de un solo tiro - GRIM REAPER
Todos los items de la misión en curso - LAZYPLAYER
'Continues' infinitos - **URANUS**
Créditos - SHOWCREDIT
Escena Final - **SATURN**
Escena del comienzo - SHOWDROIDS
Infintos upgrades para las armas - 2UNLIMITED

-MARVEL SUPER HEROES
Jugar como Thanos:





Para poder jugar como Thanos, terminá el juego en cualquier nivel de dificultad (utilizando tantos 'continues' como sea necesario). Luego, salvá el juego. En la pantalla de selección de personajes, presioná rapidamente ⬆. Luego, presioná y mentené presionado ⬆, presioná y mentené presionados L1, Δ y ☐ en ese orden. La cara de Thanos debería aparecer en la ventana de personajes. (Nota: el modo Short Cut debe estar desactivado para que el truco funcione).

- RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT
Comenzar el juego con la pistola Colt Python o el Lanza-cohetes con municiones infinitas:





- Colt Python con municiones ilimitadas: Terminá el juego con Chris o Jill y salvá a sus colegas de STARS. En el escenario de Chris, salvá a Rebecca y a Jill; en el escenario de Jill, salvá a Barry y a Chris. Mirá la escena animada final y salvá el juego en una Memory Card. Comenzá un juego nuevo usando los datos salvados y, cuando revises el inventario de los personajes, verás una Colt Python con munición ilimitada.
- Lanza-cohetes con municiones ilimitadas: Terminá el juego con Chris en menos de tres horas, sin rescatar a nadie, y salvá el juego en una Memory Card. Comenzá un juego nuevo usando los datos salvados y verás en el inventario de Chris un lanza-cohetes con municiones ilimitadas.

- STEEL HARBINGER
Todas las armas, las municiones y la salud:

Para ingresar los siguientes códigos, debés pausar el juego en cualquier momento del mismo (sólo podrás hacerlo una limitada cantidad de veces):
Todas las armas - X Δ R2 Δ X L2 R2 ⬇ L2 ☐ ➡.
Todos los cohetes - ⬅ ⬅ L1 R2 ☐ R1 ➡ ➡.
Salud - L2 L2 R2 R2 ⬆ L1 ⬆ R1.



Especial - PRIMAL RAGE
¡Bowling, Volley y lluvia de vacas!

Primal Rage es un soberbio juego que no necesita de trucos para ser entretenido. Pero, como todo juego de primer nivel que se precie, Primal Rage tiene sus trucos... y no cualquier tipo de trucos...

• **Bowling:** Este truco necesita de dos jugadores. Ambos deben elegir a Armadon, pero pueden hacerlo en cualquier escenario. Luego, ambos jugadores deben ejecutar tres Spinning Death al mismo tiempo (adelante, abajo-adelante, abajo y ☐+◯). Si ambos lo hicieron correctamente, ahora podrán jugar dos líneas de bowling, volteando a los pequeños adoradores.

• **Lluvia de vacas:** En un juego de dos jugadores, deben estar en el escenario Ruin y uno de los dos personajes debe ser Chaos. Cuando el tiempo esté a punto de terminarse, hacé que Chaos ejecute un Fart of Fury (mantener presionados Δ+◯ y luego presionar abajo, adelante, arriba, atrás). Si la nube verde está en el aire cuando el reloj llegue a cero, en lugar de bolas de fuego, lloverán vacas durante el Sudden Death (muerte súbita).

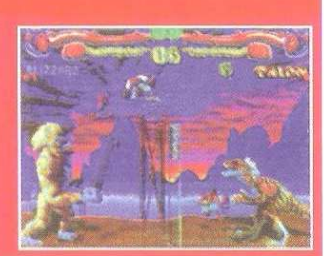
• **Volleyball:** Usá dos jugadores. En el escenario Sauron's Cove, agarrá a uno de los adoradores mediante un combo. Luego, lanzalo al aire de un golpe en dirección a tu oponente. Este, a su vez, deberá devolverlo de otro golpe más. Manténganse así unas ocho veces y verán que aparecerá una red y un árbitro de volley.

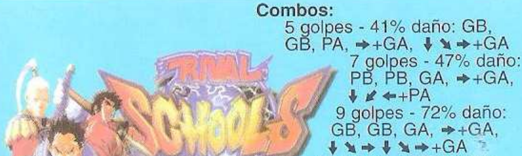
• **Cambios de color:** Cuando estés seleccionando tu personaje, presiona X y ◯, ☐ o Δ.











Combos:
5 golpes - 41% daño: GB, GB, PA, ➡+GA, ⬇↘➡+GA
7 golpes - 47% daño: PB, PB, GA, ➡+GA, ⬇↙⬅+PA
9 golpes - 72% daño: GB, GB, GA, ➡+GA, ⬇↘➡⬇↘➡+GA
14 golpes - 88% daño: GB, GB, GA, ➡+GA, ⬇↘➡⬇↘➡+PA

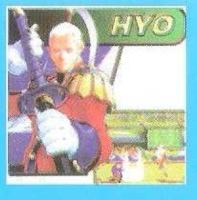
Movimientos especiales:
Hadoken: ⬇↘➡+G (cargar)
Soukuu-Hadoken: ⬇↘➡+G (en el aire)
Tengyou-Hadoken: ⬇↙⬅+G
Shhunpuu-Kyaku: ⬇↙⬅+P
Shouou-Ken: ➡⬇↘+G
Shinkuu-Hadoken: ⬇↘➡⬇↘➡+P
Shinkuu-Tengyou-Hadoken: ⬇↙⬅⬇↙⬅+G
Haru-Ichiban: ⬇↙⬅⬇↙⬅+P





Combos:
6 golpes - 42% daño: PB, PB, GA, ➡+GA, ⬇↘➡+GA, GA,
7 golpes - 56% daño: PB, PB, GA, GA, ⬅+PA, ➡+PA, ⬇↘➡+GA
6 golpes - 64% daño: PB, PB, GA, ⬅+PA, ➡+PA, ⬇↙⬅+PA
28 golpes - 90% daño: PB, PB, GA, ⬇↘➡⬇↘➡+PA

Movimientos especiales:
Ichimonji-Giri: ⬇↘➡+G
Iai-Giri: ⬇↙⬅+G
Ouryuu-Zan: ➡⬇↘+G
Tenrai-Zan: ⬇↘➡+G (en el aire)
Genei-Shuu: ⬇↙⬅+P
Ankoku-Genei-Shuu: ⬇↙⬅⬇↙⬅+P
Ankoku-Genei-Zan: ⬇↘➡⬇↘➡+P



SPYRO THE DRAGON
Estrategias para los jefes.

• Boss 1: Toasty
Este boss es más bien una oveja disfrazado de boss. Podés liquidarlo sin sufrir ni un rasguño retrocediendo y disparándole constantemente. El único peligro son los perros saltarines. No dudes en despacharlos apenas aparezcan. Un rápido disparo doble será suficiente.





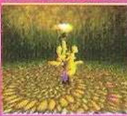
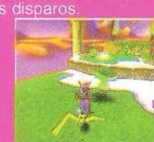

• Boss 2: Doctor Shemp
Para matar a este boss, sólo debés dispararle tres veces... por la espalda. No suena muy bien, pero es lo más eficaz. Cuando revolee su arma, Dr. Shemp girará, dándote el momento exacto para atacarlo. Tomate tu tiempo con tranquilidad.






• Boss 3: Blowhard
Para este boss, será necesario lanzar las llamas saltando. Está demasiado arriba para cualquiera de tus otros ataques. Luego de que lo golpees una vez, Blowhard correrá dentro del nivel. Solamente son necesarios dos disparos.



• Boss 4: Metalhead
Este es un tipo fácil de matar. Simplemente, chocá con fuerza sobre los conos de energía cuando estén verdes: te lastimarás si lo hacés cuando están rojos.






• Boss 5: Beating Jacques
Jacques te atacará lanzándote martillos. Para acercarte, saltá hacia arriba y luego deslizate hacia él en ángulo. Cuando se meta en una caja, hará una pausa: disparale fuego en ese momento y luego seguilo hasta la otra caja. Necesitarás tres disparos.

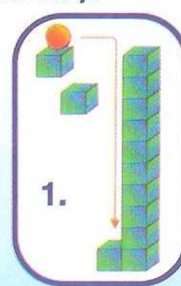


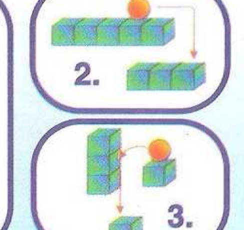

• Boss 6: Nasty Gnorc
Lo primero que debés hacer es atrapar a los dos ladrones para desbloquear el camino hacia el boss. Luego, hacé que Gnorc te siga por el nivel hasta que quede sobre la plataforma circular. Disparale cuando esté allí y se moverá. Seguilo a través de los corredores de lava. No te resultará muy difícil.






• La presición a la hora de saltar en Roll Away es fundamental. Lo básico es saber que la bola siempre saltará un espacio de por medio, como lo muestran las figuras 1 y 2. La figura 3 muestra la técnica de 'rebote': si saltás contra una pared un bloque más alta y un bloque más alejada de vos, la bola rebotará en ella cayendo sobre el bloque justo debajo.





• Los relojes detienen el tiempo cuando te posás sobre ellos. Es una buena táctica para cuando tenés que pensar durante un rato tu próximo movimiento.



• Podrás acceder a los niveles Bonus con cada cinco frutas que recojas. El objetivo en estos niveles es tocar todos los bloques antes de que el tiempo se termine. Los niveles Bonus son claves para terminar el juego: si no los terminás y te perdés los 10.000 o 20.000 puntos de bonus en cada uno de ellos, no vas a llegar muy lejos.




• Luego de completar los primeros 150 niveles normales, activarás los niveles Finales. Estos niveles son increíblemente difíciles. Hay veinte niveles Finales con finales diferentes si conseguís ganar.











Ranking/Concurso

RANKING

En esta sección podés dar a conocer tu opinión sobre tus juegos favoritos, mediante los rankings. Podés participar en estos tres o proponernos el que más te guste. ¡Mandanos tu voto y armá tu ranking mes a mes!



PLATAFORMAS
1- Oddworld: Abe's Oddysee
2- Metal Slug
3- Skull Monkeys
4- Oddworld: Abe's Exodus
5- Rayman



MEJORES AUTOS
1- School Bus 1966 (Vigilante 8)
2- White Angel(Ridge Racer Revolution)
3- Axel (Twisted Metal 2)
4- El Niño (Need for Speed 3)
5- Dodge Viper (Gran Turismo)



LUCHA
1- Tekken 3
2- X-Men vs. Street Fighter
3- Dead or Alive
4- Mortal Kombat Trilogy
5- Soulblade

A partir del número que viene, comenzaremos a publicar el ranking de los peores juegos de Playstation que hay en el mercado. Esto -evidentemente- sólo tiene el objetivo de alertar a los futuros compradores sobre aquellos juegos que, al decir popular, no merecen ser siquiera tenidos en cuenta. Para ello, hacenos llegar tu opinión sobre cuáles son para vos los tres peores juegos para Playstation que conocés. Escribinos a *MayDay Comics, Av. Corrientes 1665, 2ºC, C.P.: 1042, Capital Federal.*

¡¡FELICITACIONES A LOS GANADORES DEL PRIMER GRAN CONCURSO DE LA CLUB PLAYSTATION!!

1er Premio - 5 CDs de Playstation: **Fabián González**, 13 años (Ituzaingó).
2do Premio - 3 CDs de Playstation: **Daniel Rossy**, 11 años (Lanús).
3er Premio - 1 CD de Playstation: **Gabriela Benítez**, 11 años (Capital Federal).

Los tres ganadores pueden pasar a retirar sus premios por Av. Corrientes 1665, 2ºC, Capital Federal, de lunes a viernes de 12 a 17 hs.
¡Y estate atento, porque a partir de este este número **tendremos un super concurso por mes** con premios extraordinarios: **consolas Playstation**, **volantes**, **joysticks analógicos** y muchos más!
Aclaración: Todas las cartas que llegaron fuera de término, participan automáticamente del concurso subsiguiente.

¡GANATE UN VOLANTE CON PEDALERA!

Mandanos tu carta a *'Concurso Playstation', Mayday Comics, Av Corrientes 1665 2ºC, CP: 1042, Capital Federal.*
Los ganadores saldrán de un sorteo, por lo que todos los participantes tendrán las mismas chances de ganar.

Primer Premio: Un volante con pedalera
Segundo Premio: 5 CDs de Playstation.
Tercer Premio: 3 CD de Playstation.

Nombre y Apellido: ______________________ Edad: ______
Dirección: ______________________
Teléfono: ______________________ Código Postal: ______________
¿Qué sección de la revista te gusta más? ______________________
¿Qué juegos son tus favoritos? ______________________

- ☐ Arcades Lucha
- ☐ Arcades Plataformas.
- ☐ Arcades Primera / Tercera Persona.
- ☐ Aventuras Gráficas.
- ☐ Deportivos / Automovilísticos.
- ☐ Estratégicos.
- ☐ Simuladores de Vuelo/Espaciales.
- ☐ RPGs.

CLUB PLAYSTATION #3 es una publicación de Mayday Comics. Av.Corrientes 1665 2ºC. Tel: 4375-1349. Director: Marcelo Ciccone. Distribuyen en Capital: Rubbo, Muñiz 1668. En Interior: SADYE, Belgrano 355. Impreso en Recali, Perdriel 1534. ISSN 1514-1845. MARZO1999.

Consejos útiles de la tía Panchita

- FIFA '99

¿Qué se puede decir de *Fifa '99* que vos no sepas ya? La única cosa que me molesta es que, con tanto fútbol dando vueltas por ahí todos los días (los *felices* días de la huelga ya pasaron), encima EA Sports saca al mercado tres juegos de este bendito deporte en menos de un año. Pero bueno, la enorme calidad de *Fifa '99* en todos sus elementos lo justifica plenamente. ¿Qué tiene de diferente con su predecesor? Sólo algunos detalles, pero que de a poco van haciendo que la saga de los *Fifa* se acerque cada vez más a la perfección: nuevos movimientos en los jugadores, una IA mucho más elaborada -y, por consiguiente, complicada-, 240 equipos de 12 países



diferentes, excelente control con la pelota, animaciones mejoradas, y la lista podría seguir. ¿Algo malo? Lo de siempre: ¿¡CÓMO PUEDE SER QUE LOS EQUIPOS ARGENTINOS NUNCA FIGUREN EN ESTE JUEGO!? Se nota que está hecho por yanquis que, en definitiva y por más empeño que pongan, de fútbol saben poco y nada.

-DESTREGA



Ya desde los primeros niveles supe (intuición de tía) que *Destrega* era algo especial... o, al menos, un juego diferente a la mayoría de los arcades de lucha 3Dque terminan ocupando interminables estantes en la sección de ofertas de los comercios. Los escenarios son enormes, lo que permite una pelea mucho más 'pensada' que lo usual, si tenés ganas de tomarte el tiempo necesario para aprender el exclusivo sistema de pelea/magia de *Destrega*. Cada personaje tiene una muy buena selección de ataques. Hay una buena cantidad de diferentes modos de lucha para un solo jugador, y el modo de dos jugadores es realmente divertido. *Destrega* mezcla elementos de otros juegos de lucha -incluso, elementos de juegos de otros géneros- y los une en un muy recomendable producto.

-BRAVE FENCER MUSASHI

Este juego no es solamente un RPG más. Ya desde el vamos, ofrece mucha más acción que un RPG normal (lo que siempre es bienvenido). Además, cada turno está perfectamente inserto en la historia, durante la cual deberás enfrentarte a retos al mejor estilo de los juegos de plataformas, resolver enigmáticos puzzles, participar en extraños mini-juegos y



derrotar a unos formidables bosses. Una mezcla perfecta de exploración, resolución de enigmas y la más pura acción arcade. Además, *Brave Fencer Musashi* posee una entretenida historia con excelentes toques de humor y un trabajo de voces impecable. Si te gustan los RPGs y querés probar uno que tenga una leve vuelta de tuerca, *Brave Fencer Musashi* es una muy acertada elección.

¡¡A LA HOGUERA CON ÉL!! -THE GAME OF LIFE

Y llegó la hora de las piñas, nomás. ¿Tiene sentido llevar un juego de mesa a las consolas? En ocasiones, sí (la versión del *Monopoly* para Playstation es excelente). Pero, ¿justamente *El Juego de la vida*?Más allá de que la versión de tablero sea o no del agrado de ustedes -que puede serlo tranquilamente-, *The Game Of Life* en su versión video-game es realmente pobre: si bien los gráficos son lindos, el juego en general no demuestra ningún tipo de adicción o de diversión. La música es molesta y repetitiva y uno se siente como que, en realidad, está mirando un



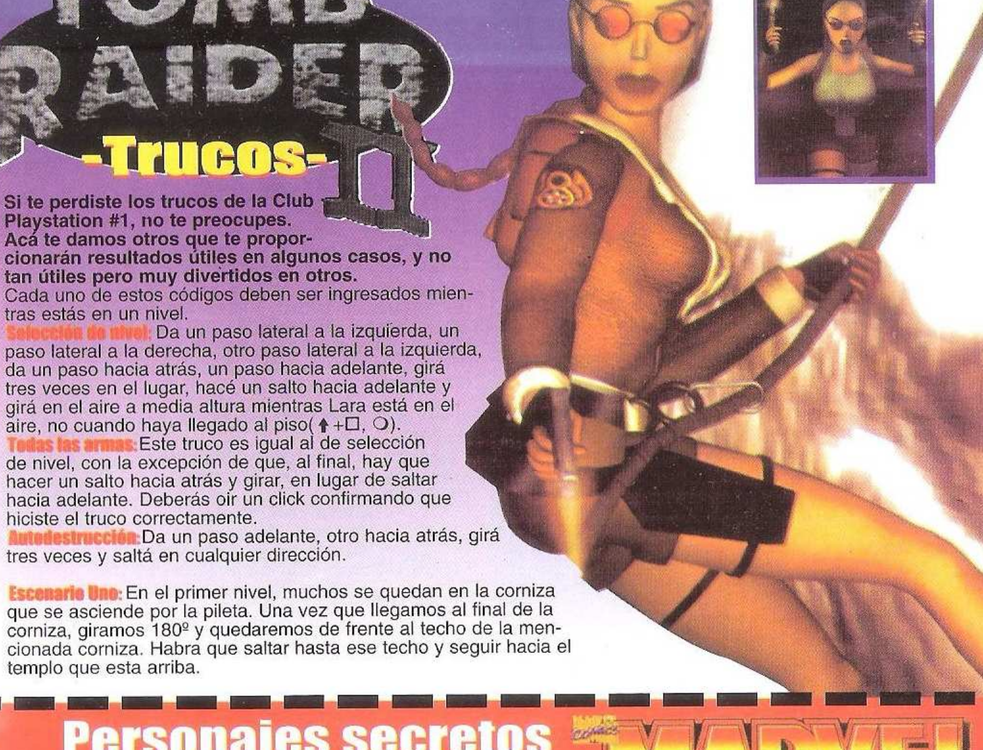
dibujo animado en lugar de jugando un video-juego. Si tenés ganas de tirar plata, te aconsejo que compres *The Game Of Life*... Te vas a arrepentir.

NEÓFITOS

Si sos nuevo con ésto de la Playstation y no tenés idea de qué juegos son los más recomendables, éstos son algunos de los juegos con los que seguramente no vas a sentir que tiraste la plata. Eso sí, hay tantos juegos que valen la pena que haré una nueva lista de ellos el número que viene.

- Crash Bandicoot 1, 2 y 3
- Destruction Derby 2
- Die Hard Trilogy
- Fifa '99
- Final Fantasy 7
- Gran Turismo
- MDK
- Metal Gear Solid
- Metal Slug
- Mortal Kombat Trilogy
- Need for Speed 3
- Oddworld: Abe's Oddyssey
- Oddworld: Abe's Exodus
- Primal Rage
- Resident Evil 1 y 2
- Tekken 2
- Tomb Raider 1, 2 y 3
- Twisted Metal 2

LA TIA PANCHITA



TOMB RAIDER II -Trucos-

Si te perdiste los trucos de la Club Playstation #1, no te preocupes. Acá te damos otros que te proporcionarán resultados útiles en algunos casos, y no tan útiles pero muy divertidos en otros.

Cada uno de estos códigos deben ser ingresados mientras estás en un nivel.

Selección de nivel: Da un paso lateral a la izquierda, un paso lateral a la derecha, otro paso lateral a la izquierda, da un paso hacia atrás, un paso hacia adelante, girá tres veces en el lugar, hacé un salto hacia adelante y girá en el aire a media altura mientras Lara está en el aire, no cuando haya llegado al piso(↑+□, ○).

Todas las armas: Este truco es igual al de selección de nivel, con la excepción de que, al final, hay que hacer un salto hacia atrás y girar, en lugar de saltar hacia adelante. Deberás oir un click confirmando que hiciste el truco correctamente.

Autodestrucción: Da un paso adelante, otro hacia atrás, girá tres veces y saltá en cualquier dirección.

Escenario Uno: En el primer nivel, muchos se quedan en la corniza que se asciende por la pileta. Una vez que llegamos al final de la corniza, giramos 180º y quedaremos de frente al techo de la mencionada corniza. Habra que saltar hasta ese techo y seguir hacia el templo que esta arriba.

Personajes secretos

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

Hay seis personajes secretos jugables en este juego. Se puede acceder a los personajes ocultos en cualquier momento. Debés posarte sobre el luchador apropiado, mantener presionado START y presionar cualquier botón de golpe o patada. El unico personaje realmente nuevo es Shadow, una versión de Charlie de Street Fighter Alpha, luego de sufrir un lavado de cerebro por parte de Bison.
Los personajes secretos son seis: Dark Sakura, Armored Spiderman, Mechanical Zangief, Shadow, Mephisto y U.S. Agent.

Para seleccionar a:	Posarse sobre:
U.S. Agent	Bison
Mechanical Zangief	Blackheart
Armored Spiderman	Spiderman
Shadow	Dhalsim
Mephisto	Omega Red
Dark Sakura	Hulk

Dark Sakura (G: golpe; P: patada).
Hadoken • ↓↘→G
Dragon Punch • →↓↘G
Teleport • →↓↘GGG o PPP
Shinkuu Hadoken • ↓↘→GG
Haru-Ichiban • ↓↙←PP
Midare Zakura • ↓↘→GG

Shadow
Sonic Blade • Cargar ←→G
Flash Kick • Cargar ↓↑P
Blade Slice • ↑↗→P (sólo en el aire)
Shadow Break • ↓↘→GG
Shadow Justice • ↓↙←PP
Cross Shadow Blitz • ↓↘→PP



Armored Spiderman
Practicamente los mismos movimientos de Spiderman.

Mephisto
Exactamente los mismos movimientos de Blackheart.

Mechanical Zangief
Practicamente los mismos movimientos de Zangief.

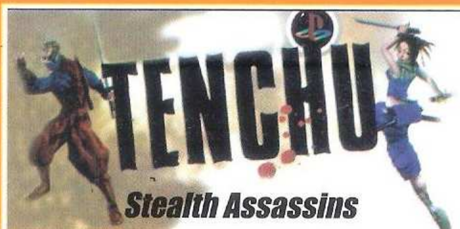
U.S. Agent
Exactamente los mismos movimientos de Captain America.



Passcodes

Estas son, en exclusiva, las passwords que necesitabas para acceder a todas las misiones sin ningún tipo de inconvenientes en este espectacular juego de Electronic Arts.

- Zona 1: Griffith Park - TAFRGYBLRR
- Zona 2: Zuma Beach - CRGRGYBLRY
- Zona 3: La Brea Tar Pits - FUMRGYBLRL
- Zona 4: Venice Beach - SICUGYBLLI
- Zona 5: Hell's Gate Prison - TAFUGYBLLR
- Zona 6: Studio City - CRGUGYBLLY
- Zona 7: Lax - FUMUGYBLLL
- Zona 8: Long Beach - SIFYGYBISR



Recompensas Grand Master

Uno de los objetivos de este apasionante juego es obtener un rango determinado al finalizar cada nivel. Así, dependiendo de la cantidad de puntos que acumules, podrás ser Thug (rufián), Novice (novato), Ninja, Master Ninja o Grand Master. Para llegar a ser Grand Master debés terminar el nivel sin haber sido detectado jamás, y habiendo realizado todas tus acciones de la manera más furtiva posible.

Los puntajes se suman de la siguiente manera:

- **Muertes no detectadas - 20 puntos**
- **Muertes detectadas - 5 puntos**
- **Avistamientos:**
  - **Nunca - 400 puntos**
  - **Una vez - 260 puntos**
  - **El puntaje sigue decreciendo**
- **Matar inocentes - 30 puntos por persona**

Por cada vez que termines un nivel siendo Grand Master, recibirás un arma secreta Ninja:

Nivel 1 • Punish The Evil Merchant: Lightfoot Scroll (te permite correr distancias extensas)



Nivel 2 • Deliver The Secret Message: Fire-Eater Scroll (podrás escupir fuego)



Nivel 3 • Rescue The Captured Ninja: Protection Amulet (aumenta tu poder ofensivo y defensivo por un tiempo limitado)



Nivel 4 • Cross The Checkpoint: Sleeping Gas (duerme a tus enemigos)



Nivel 5 • Execute The Corrupt Minister: Ninja Armor (te provee de protección extra)

Nivel 6 • Infiltrate The Manji Cult: Shadow Decoy (podrás lanzar una trampa o señuelo para distraer)



Nivel 7 • Destroy The Foreing Pirate: Resurrection Leaf (te sana completamente cuando tu barra de salud ha llegado a cero)



Nivel 8 • Cure The Princess: Chameleon Spell (podrás disfrazarte como tus enemigos o como un inocente)



Nivel 9 • Reclaim The Castle: Dog Bone (convoca a tu propio perro guardián)



Nivel 10 -Free The Princess: Decoy Whistle (ejecuta ladridos para distraer)

Estrategias
RESIDENT EVIL 2
Dual Shock Version

La versión para Dual Shock de Resident Evil 2, trae como principal punto de interés el modo Extreme Battle. En él debés atravesar tres escenarios diferentes: el primero no significa gran problema y es en el que te armarás con municiones, armas e items; el segundo se pone un poco más difícil, con más enemigos y menos municiones; en el tercero, debés hallar las 4 bombas anti-virus diseminadas por la estación de policía. La ubicación de éstas varía con cada nueva vez que jugás. Acá te entregamos los mapas completos de este tercer escenario, con todas las posibles ubicaciones de las bombas. Los items están diferenciados por colores: azul para Leon, rosa para Claire, rojo para Ada y verde para Chris.

Claves de los mapas:

Cuervo   Licker  Araña  Planta  Tyrant  Perro Zombie  Hierbas azules Hierbas verdes  Hierbas rojas  Bomba anti-virus

Escenario 3 - Dual Shock Version
Tiempo promedio: 1,5 horas.

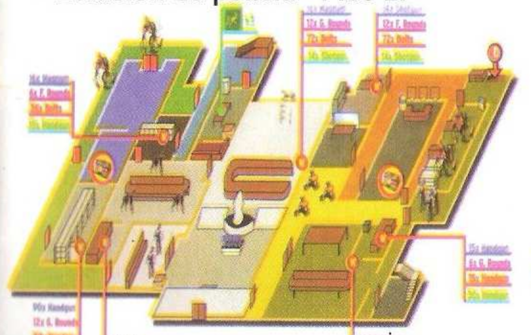
• Exterior de la estación de policía.



• Estación de policía - Pisos 2 y 3.



• Estación de policía - Piso 2.



• Estación de policía - Sótano.

